

A GUERRA DO IRAQUE NA INTERNET: USOS E INVESTIGAÇÃO

Pedro Diniz de Sousa

Introdução: dimensões da guerra na Internet

A expressão “guerra na Internet” coloca à partida um problema conceptual, que se prende com as várias dimensões com que podemos tomar esta expressão e o próprio conceito de Internet.

Como fenómeno situado no cruzamento das esferas técnica e social, a Internet é susceptível de múltiplas definições. Do ponto de vista tecnológico, podemos entendê-la como rede global que permite a todos os computadores a ela ligados, mesmo que dotados de sistemas operativos diferentes, comunicar e partilhar informações. Mas a Internet é também, cada vez mais, um espaço social, com imediatas implicações políticas (na perspectiva interacionista do político), um espaço de trocas económicas, um espaço de transmissão e transformação culturais, um espaço psicológico e linguístico. É também, em cada uma destas dimensões, um espaço dotado de lógica própria, muitas vezes inovadora – se bem que interdependente das estruturas da realidade social em que se insere – e caracterizado por uma dinâmica fundada na interacção entre pessoas e colectivos, de um lado, e os dispositivos tecnológicos usados na comunicação, do outro.

É assim que a sociologia ou a economia desenvolvem definições de Internet distintas, relativas aos respectivos centros de interesse e dispositivos teóricos e conceptuais, distinção extensível a áreas do conhecimento como a história, a linguística, a psicologia, a antropologia ou o direito. E é assim que o tema “guerra na Internet” é susceptível de abordagem a partir de todas essas áreas.

Mas independentemente da pluralidade conceptual, que nos conduz a outros tantos processos de produção de conhecimento, existe, no próprio ter-

reno da realidade social, duas acepções distintas da expressão “guerra na Internet”.

Com “guerra do Iraque na Internet”, podemos situar-nos no campo da “guerra da informação” (o que os americanos chamam *information warfare*) e, nesse caso, somos levados a temas como os *ataques de virus* que integraram aquela guerra, os *hackers* que atacaram sítios web ou outros dispositivos informáticos, ou o impacto das TIC (Tecnologias da Informação e da Comunicação) e das CMC (Comunicações Mediadas por Computador) na eficácia da máquina de guerra norte-americana ou no moral das suas tropas.

Mas podemos também querer estudar a forma como o tema da guerra do Iraque foi vivido e se reflectiu nos dispositivos sociotécnicos (Bijker 1995) da Internet, como os foruns *online* e os *e-groups* (grupos de email), as linhas de *chat* ou conversação e grupos de *instant messaging* (usados por programas como o MSN messenger ou o ICQ), os *blogs*, a imprensa *online*, os sítios web activistas contra ou a favor da guerra, as mensagens de email, etc. E, inversamente, estudar o impacto que estes novos dispositivos de comunicação tiveram em movimentações sociais baseadas na guerra, representações sociais acerca dela, na opinião pública, comportamentos culturais, enfim, uma panóplia de fenómenos sociais relacionados com a guerra, susceptíveis de abordagem também a partir de outros media.

As duas acepções do tema estão ligadas através da profunda interacção que se estabelece entre tecnologia, o seu uso social e as estruturas e processos sociais mais vastos em que ele se insere. Por outro lado, ao designarem fenómenos da realidade social, ambas são susceptíveis de análise pelas diversas ciências sociais ou numa perspectiva multidisciplinar. Neste artigo assumiremos um olhar sociológico.

Embora a guerra na Internet seja um tema novo nas ciências sociais, o tema mais genérico da guerra informática a ter lugar numa sociedade futura foi já abordado em numerosos ensaios por filósofos e visionários. São os casos de Alvin Toffler, com a sua teoria das três *vagas* (1984), que depois da Primeira Guerra do Golfo escreveu um livro (1993) sobre a guerra da Terceira Vaga (*War and anti-War*), de Paul Virilio, que há poucos anos desenvolveu a luminosa ideia de Albert Einstein de “bomba informática” (1998) ou do jornalista e assessor americano James Adams (2001), que ficcionou a guerra “ciberdependente” em *The Next World War*.

Guerra, Internet e redes informáticas: a relação filial

Antes explorarmos estas dimensões da expressão “guerra na Internet”, cabe lembrar a relação filial entre a guerra e a Internet enquanto dispositivo tecnológico e, de um modo mais geral, a similitude entre a terminologia militar e a terminologia das redes informáticas.

O nascimento da Internet

A Internet nasceu *da* Guerra Fria. O equilíbrio do terror ameaçava, em casos pontuais como a Crise dos Mísseis de Cuba, degenerar num holocausto nuclear. Um presente aterrador, um passado recente em que a industrialização, a massificação da escolaridade e o alargamento da cidadania não haviam conseguido evitar duas guerras mundiais responsáveis por 60 milhões de mortos, podiam-se então resumir numa expressão, que acompanhava, um tanto paradoxalmente, a fase de crescimento económico sem precedentes que se vivia: “*No future*”.

Neste contexto, em meados da década de 60, o Pentágono procurava construir uma estrutura de comunicações descentralizada que, por ser descentralizada, fosse capaz de sobreviver a uma guerra nuclear que destruísse as grandes cidades e os centros de decisão e comunicação aí sediados.

O sistema de comunicação concebido pela agência ARPA (Advanced Research Projects Agency) consistiria numa rede de computadores caracterizada pela redundância de múltiplos caminhos possíveis entre o computador de origem e o de destino.

A ideia dos cientistas da ARPA era engenhosa. Tomemos uma mensagem de email, por exemplo. A mensagem seria cortada em vários *pacotes*, cada um deles contendo o endereço do computador de destino.

Cada pacote seria transmitido pela origem até um primeiro *router* (um computador com a função de reencaminhar os pacotes), que leria o seu endereço de destino e o reencaminharia para outro *router*, mais próximo do destino. Assim sucessivamente até um último *router* remeter o pacote para o computador final. Cada pacote seguiria um caminho diferente, aleatório. Quando todos os pacotes chegassem ao computador de destino, este reagrupá-los-ia e a mensagem seria reconstituída.

No decurso de todo este trajecto, sempre que um *router* receptor não existisse, por a cidade em que ele se encontrava ter sido destruída por uma bomba atómica, o *router* emissor aperceber-se-ia de que aquele caminho estava interrompido e enviaria o pacote para outro *router*. A existência de milhares de *routers* e caminhos alternativos anulava qualquer hipótese de falha na comunicação, a não ser num caso extremo de destruição.

Este sistema foi implementado e baptizado de ARPAnet; mais tarde, nos anos 80, viria a mudar de nome, para Internet. Provou ser tão perfeito e infalível que hoje assegura a comunicação quase instantânea e permanente de muitos milhões de pessoas em todo o mundo.

Felizmente, o desenvolvimento da Internet deu-se nas dimensões pacíficas da actividade humana – primeiro no meio científico, depois no meio académico e, a partir de meados dos anos 90, em todos os meios – e não, como se projectava, no âmbito de uma guerra nuclear.

Mas esta origem tão *sui generis* dá-nos uma indicação importante: a de que as guerras – como todas as outras actividades humanas, de resto – estão cada vez mais dependentes da informação (como dizem os teóricos da “arte da guerra” e da “sociedade da informação” como Alvin Toffler) e a de que esta está cada vez mais dependente das respectivas tecnologias.

As redes informáticas como espaço de confronto

A terminologia das redes informáticas, que permitem a comunicação e a partilha de recursos entre os computadores, também está envolta em tensão. Qualquer manual de implementação de redes dedica diversos capítulos à questão da segurança. Efectivamente, a difusão das redes informáticas a partir de meados dos anos 80, com todos os ganhos de produtividade resultantes da partilha de recursos que acarretou, trouxe também factores de risco, como a perda da informação guardada nos computadores, a perda da sua confidencialidade, o roubo da informação ou a falha ou bloqueio dos serviços prestados pela rede.

Para o nosso caso, é também pertinente distinguir dois tipos de ameaças: as não-intencionais, derivadas de falhas de hardware, software ou de erros dos utilizadores; e as intencionais, derivadas da acção hostil de outras pessoas por via da rede.

Ao permitirem o contacto directo entre adversários ou inimigos em todas as áreas da acção humana e podendo, enquanto dispositivos tecnológicos, ser usados como arma, as redes informáticas comportam um enorme potencial de conflito.

Este potencial explica o desenvolvimento de um novo léxico, que aplica palavras de conotações bélicas à realidade das redes informáticas. No universo da guerra da informação os anglicismos são absolutamente inevitáveis, dada a velocidade com que as novas palavras surgem e com que outras perdem o uso.

Uma pequena incursão nalgumas destas definições ajuda-nos a compreender a proximidade entre as redes informáticas e a guerra:

Zona desmilitarizada (DMZ). Área de rede situada entre uma rede protegida (tipicamente uma rede interna ou intranet) e outra desprotegida, acessível através do exterior (normalmente a Internet), mas que não pertence nem a uma nem à outra. É uma “zona neutra” onde existe um certo grau de protecção.

Firewall. Trata-se de um dispositivo que restringe e controla o fluxo de tráfego entre duas redes ou computadores de duas (ou mais) redes, definindo um conjunto de regras e permissões de comunicação.

Como podemos ler em dicionários de redes, os castelos medievais e os seus sistemas defensivos são uma boa analogia para o *firewall*. Como o castelo, ele destina-se a sustentar hordas de tropas atacantes que tentem penetrar na rede interna duma instituição.

É fácil identificar, na arquitectura lógica do *firewall*, elementos como as sólidas muralhas, os orifícios que permitem a visibilidade sobre os campos circundantes ou a grande porta, fortemente guardada, através da qual se faz toda a comunicação permitida.

Ataques. São as tentativas de alguém (normalmente chamado *hacker*) aceder a um sistema e exercer algum tipo de controlo sobre ele. O sistema tanto pode ser um computador pessoal, como um sítio web ou um servidor de rede.

Eis uma tipologia dos principais métodos de ataque:

- Captura de informação classificada ou confidencial, através da descodificação de palavras-passe;

- Ataques “*Denial of Service*” (DoS) por *spam* – consistem no bloqueio de um serviço pela sobrecarga dos seus recursos, através do envio contínuo e automático de mensagens de email ou de pedidos de páginas web;

- Ataques *DoS* por *DNS poisoning* – também conhecidos por ataques de *defacing*, consistem no desvio do tráfego dirigido a um sítio web para outro sítio web, dando àqueles que navegam na Internet a impressão de que o sítio web a que tentavam aceder foi “desfigurado”;

- Interferência em operações financeiras, bancárias ou transacções comerciais, permitindo o desvio de dinheiro, através da descodificação de códigos encriptados;

- Introdução de disfunções em sistemas informáticos que controlam máquinas ou sistemas mais complexos, como os de controlo de tráfego aéreo ou sinalização vertical.

Hackers. São especialistas de informática que se divertem a desenvolver actividades de *cracking* (desvendar códigos encriptados – sendo os seus autores apelidados de *crackers*), *spoofing* (mascarar-se de outro utilizador para ganhar acesso a um sistema), *sniffing* (vigiar o tráfego e as mensagens que circulam nas redes a fim de capturar informação confidencial) ou *phreaking* (conseguir o acesso a linhas telefónicas alheias para estabelecer ligações).

Virus. Programas copiados para computadores por rede ou por unidades periféricas, como disquetes ou CDs e que ficam associados a programas standard, como o Word ou o Windows. Quando estes se executam, os virus são despoletados, podendo provocar efeitos de todo o tipo, dos mais inofensivos aos mais devastadores.

Worms e Trojan horses. Um *worm* é uma espécie de vírus que existe de forma independente dos restantes programas do computador. Reproduz-se automaticamente e aproveita os programas de envio de informação como o email, para se exportar para outros sistemas. O *trojan horse* é um vírus que se instala num sistema camuflado de um programa normal, quando de facto o seu código provoca disfunções.

Internet como meio de guerra

Esta problemática conduz-nos então à primeira dimensão da “guerra na Internet” anteriormente identificada: a dos actos bélicos praticados via Internet, que configuram um novo tipo de guerra, cujas armas são a informação e as suas tecnologias e cujo sentido se funda num mundo cada vez mais dependente delas. Este tipo de guerra, objecto de numerosos estudos especulativos, como os já aqui referidos, é normalmente conhecida por *information warfare*, *cyberwarfare* ou *infowars* e é referida neste artigo como *guerra da informação*.

Nos meios políticos e militares dos Estados Unidos, a expectativa e o receio da guerra da informação (estritamente relacionada com os chamados *ciberterrorismo* e *cibercrime*), levaram à multiplicação de agências especializadas no seu estudo: a *National Security Agency*, a *Joint Task Force for Computer Network Operations*, do Pentágono, a *National Defense University*, sediadas em Washington ou a *Defense Information Systems Agency*. Em muitos outros países, os governos partilham destas preocupações, desenvolvendo programas de prevenção e, de um modo mais lato, procurando apropriar-se das tecnologias de guerra da informação.

Por detrás do écran

Embora no essencial a guerra do Iraque não tenha ocorrido na Internet, um certo tipo de comunicação mass-mediática e de transmissão ideológica pode ter levado muita gente a situá-la quase exclusivamente no terreno da guerra da informação.

As imagens que as televisões deram das duas Guerras do Golfo privilegiaram os efeitos espectaculares das armas high-tech dos Estados Unidos. Muitas vezes, o comentário jornalístico a estas imagens não fez mais do que corroborar com alguns dados técnicos a eficácia das armas “empiricamente” comprovada pelas imagens.

Assim, nas notícias televisivas acerca destas duas guerras, vemos em abundância bombardeiros de última geração a descolar de porta-aviões, imagens de câmaras de visão nocturna dos soldados, disparos de tanques sobre alvos com a aparência exacta dos jogos de video, imagens captadas por

câmaras montadas em mísseis de precisão na sua aproximação alucinante do alvo.

Provavelmente, para este foco na tecnologia e nas armas em detrimento da morte e da destruição, contribuiu decisivamente o facto de estas estarem exclusivamente do lado dos “outros”, dos não-Occidentais e de aquelas serem de uso exclusivo dos Occidentais.

A lamentável excitação das televisões e dos seus públicos com as duas guerras do Golfo foi acompanhada pelos teóricos que, como Paul Virilio, produziram acerca delas uma visão quase puramente cibernética, apesar de elas terem provocado – colateralmente, dir-se-ia (e diz-se) – uma verdadeira hecatombe.

É assim que, em *L'écran du desert* (1991), obra baseada na Primeira Guerra do Golfo, Virilio mostra como a vitória assentou num dispositivo informático que começou por passar a scanner todo o território iraquiano, facultando às armas inteligentes uma total visibilidade sobre ele, para depois destruir selectivamente todos os meios de comunicação dos iraquianos, provocando neles uma total invisibilidade em relação ao aparelho militar norte-americano.

E é assim que em *A Bomba Informática*, obra de 1998 – o tempo do boom da World Wide Web, da confiança na “Nova Economia”, da euforia bolsista em torno das empresas tecnológicas –, o mesmo autor retoma a ideia de Einstein de que a informática vai destruir não a realidade (como a bomba atómica fazia) mas o seu sentido. A destruição estender-se-ia às sensações que nos prendem às coisas e aos sentimentos que nos prendem às pessoas, substituídos pelas tecnologias de realidade virtual – ideia também defendida por Howard Rheingold (1991). Uma tal visão deve ser entendida à luz da “ilusão” que caracterizou os últimos anos do milénio, quando estava eminente o desaparecimento do não-digital: os jornais, as escolas, o próprio corpo humano já se adivinhavam inúteis.

Em *War and anti-war*, Alvin Toffler ilustra também a guerra da Terceira Vaga, a mesma onde deixaremos de trabalhar fora de casa, de ir ao banco, de ir ao supermercado, à escola, às livrarias, porque tudo isso será feito na Internet. Mas realisticamente considera que a Primeira Guerra do Golfo foi “dual”, na medida em que combinou aspectos da guerra da Segunda Vaga com aspectos da guerra da Terceira Vaga; e reconhece que a cobertura das televisões privilegiou quase em exclusivo este último tipo.

Em suma, este quadro dado pelas televisões, por um lado, e por visões futuristas dos conflitos armados, por outro, favorece uma tendência que consideramos preocupante: a percepção de que a realidade virtual, esse fim do espaço-tempo acenado por Paul Virilio em *A bomba Informática*, está a tomar conta dos conflitos militares liderados pelas potências tecnológicas; e de que estamos a entrar num tipo de guerra informatizada, em que a inteli-

gência das bombas consegue evitar o derramamento de sangue. E torna possível a representação social de uma guerra desprovida dos seus aspectos trágicos e reforçada na sua faceta lúdica. Uma guerra que, para alguns, deixou de incidir sobre a matéria e foi convertida, com toda a limpeza, em *bytes*, como está a acontecer às cassetes VHS ou aos álbuns de fotografias.

Mas estamos muito longe disso. Podemos antes ler nalguns destes autores a retórica da substituição (Hacker, Van Dijk 2000) que acompanhou as várias inovações tecnológicas no domínio da comunicação, como a televisão e a rádio (agora a novidade é a Internet) e que, progressivamente, cede lugar a uma praxis de complementaridade e adaptação.

Efectivamente, embora se tenham caracterizado por uma utilização extensiva e decisiva das tecnologias da informação, as duas Guerras do Golfo, com o seu magnífico “écran”, não dispensaram técnicas bélicas de destruição maciça baseadas em bombardeamentos aéreos impiedosos, tendo-se saldado em mais de 200 mil mortos.

O novo campo de análise científica

Mas o tempo de jóia da coroa dos ensaios especulativos já passou para a guerra da informação. Agora temos informáticos, sociólogos, politólogos e juristas a estudá-la com base em metodologias científicas e na catadupa de dados empíricos que o nosso conturbado dia-a-dia ao computador lhes proporciona.

São, nomeadamente, os dados relativos à “guerra diária na Internet” (como lhe chama, num interessante artigo, o informático Andreas Bochert) que constitui a constante, intensa actividade dos vários tipos de ataques informáticos já referidos, aliás monitorizada, com resultados impressionantes, por diversas entidades. Sítios web como o *Internet Storm Center* (<http://isc.incidents.org/>) ou o *Zone H* (<http://www.zone-h.org/>) tentam, um pouco em vão, contabilizar os actos hostis que vão ocorrendo a todo o momento, classificá-los de um ponto de vista técnico e identificar os atacantes.

Só a título de exemplo, numa tarde de Outubro de 2003, o *Zone H* acompanhava 540 ataques e já tinha detectado nesse mesmo dia perto de mil. Num outro exemplo, ao longo do ano de 2001, segundo fontes militares do exército dos EUA, as redes do Departamento de Defesa sofreram 14.500 tentativas de ataque, das quais 70 tiveram sucesso e apenas 3 provocaram estragos.

É certo que, para já, esta actividade é levada a cabo essencialmente por *hackers*, pessoas não enquadradas nem nas instituições estatais especializadas no uso da violência, nem nas organizações que se opõem politicamente aos Estados. Mas serão os *hackers* pessoas assim tão marginais do ponto de vista social? Será que a imagem estereotipada do *hacker* – o adolescente sobredotado que diverte a sua solidão atacando os sistemas mais avançados

do mundo – corresponde de todo à realidade? Será que não devemos enquadrá-los em categorias institucionais ainda não formuladas e associá-los até a novas fontes de legitimidade política decorrentes de uma organização social já não inteiramente coincidente com a racional-legal, associada por Max Weber ao Estado moderno?

Se considerarmos a crise do Estado representativo e tivermos em conta que a Internet está a modificar, embora lentamente, as formas de participação política (Hacker, Van Dijk 2000), podemos também ver no fenómeno dos *hackers*, e como hipótese sociológica, o embrião de novas formas de luta militar, já não integralmente enquadradas pelos Estados.

A ideia de que a importância política da guerra da informação crescerá na razão directa do aumento da dependência da economia e da sociedade em relação aos dispositivos informáticos parece ser consensual entre os estrategos militares. Arquilla e Ronfeldt (1993), por exemplo, lembram como na era das tecnologias da informação, as funções cibernéticas “C3I” (*command, control, communications and intelligence*) se tornam ainda mais decisivas no desfecho dos conflitos militares. Sempre o foram, como revela uma História militar pejada de casos em que o controlo da informação derrotou a superioridade, numérica e em armas, do inimigo. Mas actualmente, essa guerra não pode ser entendida exclusivamente como arma das entidades políticas tradicionais, devendo ser perspectivada no contexto da reformulação das relações espacio-temporais que estas mudanças tecnológicas vêm provocando, com reflexos em todas as dimensões da actividade humana e dando mesmo origem, no dizer de Castells (2002) a uma nova estrutura social.

Internet como espaço social

A segunda dimensão de “guerra na Internet” parte da definição de Internet enquanto espaço social e conduz-nos a procurar entender não só a dinâmica social própria da Internet, mas também de que formas a utilização do novo meio de informação e comunicação influenciou as práticas e as representações dos grupos sociais, neste caso em relação à guerra do Iraque.

De que formas o tema da guerra do Iraque foi vivido e se reflectiu na dinâmica dos dispositivos sociotécnicos da Internet, como os foruns *online*, as linhas de *chat*, a imprensa *online* e sítios web activistas contra ou a favor da guerra, etc.? E que impactos tiveram estes novos dispositivos de comunicação pela Internet em movimentações sociais baseadas na guerra, representações sociais acerca dela, na opinião pública, em comportamentos económicos e culturais?

Finalmente, muitos dos actos de comunicação que têm lugar nestes dispositivos da Internet integram a própria guerra como actividade, naquilo que ela tem, e é muito, de acção comunicacional.

Além do fluxo de dados que transita entre os diversos elementos das forças armadas e das próprias armas dos países tecnologicamente avançados, que passa não pela Internet mas por redes privadas, temos as mensagens de email e de foruns entre soldados, entre estes e os seus familiares e entre os mesmos e o país inteiro, através de programas de televisão ou sítios web que os amplificam; temos, através dos sítios web de agências noticiosas, media *online* ou entidades independentes, uma visibilidade universal sobre os horrores da guerra, através de imagens e relatos, que nunca existiu, com potenciais reflexos na opinião pública; e, mais importante, temos organizações militares que se opõem a estados e para quem a Internet, através dos seus diversos dispositivos, constitui um “balão de oxigénio”, sem o qual a sobrevivência seria mais difícil; foram os casos zapatistas de Chiapas em 1996, do desenvolvimento da Falun Gong, na China, em 1999 (Castells 2002) ou do grupo armado Tupac Amaru, no Perú.

Teorizar a Internet

Diversos sociólogos têm desenvolvido não apenas trabalhos empíricos acerca da Internet enquanto espaço social, como também teorias e metodologias capazes de enquadrar o seu estudo. São os casos de James Slevin (2002), Steve Jones (1998, 1999), Manuel Castells (2002) ou Barry Wellman (1999). O seu trabalho pioneiro tem o valor adicional de desmontar os mitos e as ideias de senso comum que acompanharam a fulgurante génese do medium e de alertar os investigadores vindouros para os problemas que se deparam a esse estudo.

James Slevin lamenta que as teorias sociológicas que marcaram e continuam a marcar a agenda, como as de Marx, Durkheim ou Max Weber, descurem a importância central que os meios de comunicação de massa têm desempenhado nos processos e nas transformações sociais. Para superar esta falha, propõe a teoria da transmissão cultural de Thompson (1995) que, sendo particularmente atenta aos meios e processos de transmissão, permite estudar e compreender o modo como a Internet está a reorganizar em profundidade relações sociais que lhe são “exteriores”, que ocorrem *offline*, compreender, enfim, o impacto social da Internet, evitando o erro comum de analisar exclusivamente o que se passa *online* e de nesse acto reclamar uma “lógica própria” imanente de um “mundo novo”, independente do resto da sociedade.

Thompson parte de uma concepção estrutural de cultura: “as formas simbólicas – isto é, acções, objectos e expressões significativos de vários tipos – em relação com os contextos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais e por meio dos quais essas formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas.” (Thompson, citado por

Slevin, 2002) Por outras palavras, uma concepção segundo a qual a cultura depende dos processos históricos e das estruturas sociais em que é produzida e transmitida.

Por seu lado, a circulação dessas formas simbólicas em contextos socialmente estruturados, envolve três aspectos da transmissão cultural: um meio técnico de transmissão; um aparelho institucional de transmissão; e um certo tipo de distanciamento no espaço-tempo dessa transmissão. Thompson desenvolve então os atributos de cada um destes aspectos.

Slevin recorre a esta teoria para afirmar que a Internet constitui uma modalidade de transmissão cultural, dotada dos aspectos referidos, que combina de forma única, produzindo uma reorganização das relações sociais.

Além de James Slevin, sociólogos como os supracitados vêm pôr em causa os lugares-comuns acerca da Internet, normalmente inscritos na retórica de substituição característica da fase inicial da introdução de novas tecnologias de comunicação. Os seus trabalhos mostram como a complementaridade, não a substituição, é a vocação da Internet, como foi e é, de resto, a do telefone, da rádio e da televisão.

Apresentam nomeadamente uma realidade de *comunicação multicanal*, que engloba a conversação directa, o telefone, os jornais, os livros, a rádio, a televisão, o email, a web, os foruns *online*, etc., sem que cada um destes media ponha em causa a existência dos outros (Castells 2002, por exemplo), visto que cada um existe num espaço próprio, onde possui um valor social e cultural próprio e insubstituível.

Um estudo da Vector21, publicado no final de 2003, acerca do uso da imprensa *online* em Portugal conclui isso mesmo: ao contrário do que receavam os jornais, a Internet não veio ameaçar o espaço dos outros canais de notícias (jornal, televisão), mas antes alargar o âmbito da comunicação multicanal, criar nas pessoas hábitos de interdependência e complementaridade: elas vão à Internet aprofundar o que viram na televisão, obter conteúdos multimedia que não estão publicados noutros suportes, mas também compram as edições impressas a partir de informações que leram nas edições *online*.

Lugares-comuns e dificuldades metodológicas

Alguns lugares-comuns produzidos acerca da Internet merecem uma atenção particular: ignorá-los pode, a nosso ver, dar origem a equívocos epistemológicos.

Desde logo, a ideia utópica e desajustada de que o ciberespaço constitui um espaço social independente dos outros espaços sociais e que a ordem política, as hierarquias sociais ou mesmo a natureza física das pessoas, que as limita através da vulnerabilidade do corpo, não têm nele cabimento. Esta

ideia, associada ao estudo das “comunidades virtuais” e herdada da concepção libertária do ciberespaço, que remonta à geração do “flower-power”, foi particularmente exacerbada por John Perry Barlow em plena “explosão” da World Wide Web, em 1996, com a fenomenal “Declaração da Independência do Ciberespaço”, dirigida aos “governantes do mundo industrial” em resposta ao *Communications Decency Act*, uma lei norte-americana de 1996 que proibia a publicação de determinados conteúdos.

Nessa carta, Barlow reclamava a constituição de uma “nação” independente dos Estados, de uma “civilização da mente”. Vale a pena reter algumas das suas sentenças, como contraponto utopista de todo o trabalho sociológico entretanto desenvolvido:

“(...) I come from Cyberspace, the new home of Mind. (...)”

“Cyberspace does not lie within your borders. (...)”

“We are forming our own Social Contract. This governance will arise according to the conditions of our world, not yours. Our world is different. (...)”

“We are creating a world where anyone, anywhere may express his or her beliefs, no matter how singular, without fear of being coerced into silence or conformity. (...)”

“Our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion. (...)”

John Perry Barlow, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, 1996

Outro lugar-comum a ultrapassar consiste na ideia de que a Internet, por via do anonimato, permite às pessoas uma “multiplicação de identidades” que até aqui não era possível. Não só a multiplicação de identidades está muito longe de ser um fenómeno novo, como mostrou Goffman, como importa analisar empiricamente, nas perspectivas cultural e psicológica, não apenas sociológica, até que ponto as pessoas usam no concreto e até que ponto conseguem usar, e com que funções, esta possibilidade técnica do novo medium.

Embora a Internet possua, pelas suas virtualidades comunicacionais, um potencial de transformação histórica superior às telecomunicações cujo impacto a Humanidade conheceu antes – o telefone, o cinema, a rádio, a televisão –, ela partilha com estas uma característica essencial, que consiste na capacidade de criar nos seus utilizadores realidades duais (Kendall, in Jones 1999), ou seja, a pertença simultânea a dois espaços sociais diferentes (o físico e o do medium), a coabitação simultânea de duas identidades. Uma capacidade que, como se vê, não “chegou” com a Internet.

Um outro equívoco resulta das visões niilistas que entendem a cultura da comunicação em rede como um “universo irreal, um tecido solúvel de nada” ou um “não-lugar” (Clifford Stoll), nas quais podemos incluir a de

Paul Virilio já aqui referida (1998). Tais visões são liminarmente recusadas pelos sociólogos que estudaram a Internet. Ao contrário da ideia recorrente, ela não “anula a importância do espaço e do tempo”: de facto, redimensiona o espaço e o tempo e todos os conceitos que deles dependem, como o de vizinhança, mas não lhes atribui menos importância.

É comum ouvir-se dizer, por exemplo, que a Internet “diminui a distância entre as pessoas”. Esta frase peca por defeito. O que a Internet faz, a par de outras TIC, é suprimir a dimensão física da distância. Ora, diferentemente do que é comum pensar, a supressão da dimensão física implica também a supressão da proximidade física, tanto quanto da distância física.

Por exemplo, se o senhor A conversa com o vizinho do lado, o senhor B, acerca da guerra do Iraque num forum da Internet, sem saber que ele é seu vizinho e está a poucos metros de si, a proximidade física entre ambos perde o sentido. Para o senhor A, o senhor B torna-se automaticamente equidistante de um senhor C que habita noutro continente e partilha a mesma conversa. Acresce que as conversações nos foruns *online* são tematicamente circunscritas. Se o senhor A fosse com o senhor B ao café conversar sobre a guerra do Iraque, a presença da dimensão física trataria talvez de alargar o âmbito dessa conversa, embora pudesse introduzir factores adicionais de inibição.

Em suma, expressões como “diminuir a distância entre as pessoas” implicam uma boa dose de contextualização.

Existem também dificuldades teóricas e metodológicas a superar quando se estuda a Internet.

É o caso do vazio teórico deixado por uma dupla negligência: a da teoria social e política face à importância do fenómeno dos media; e a das teorias da comunicação, cujos estudos aprofundados se limitam ao que acontece estritamente na Internet (comunidades virtuais, ciberespaço textual, realidade virtual), negligenciando a indiscutível integração destas realidades *online* noutras mais alargadas e estruturadas (Jones 1999).

Por seu turno, a velocidade das mudanças tecnológicas coloca um problema teórico e metodológico grave. Steve Jones chama a atenção para o facto de tais mudanças, constantes, muitas com implicações imediatas no meio social, diminuírem seriamente a capacidade de produzir teoria e a replicabilidade das conclusões, uma das características importantes do trabalho sociológico até aqui. Efectivamente, no tempo da feitura de um trabalho sociológico acerca, por exemplo, da realidade dos *blogs*, essa mesma realidade sofre alterações profundas, na importância relativa em relação ao conjunto da comunicação pela Internet e no uso social; o aparecimento de novos dispositivos pode tornar obsoleto o conceito de *blog*, afectando a validade da teoria produzida ou rectificada nesse trabalho.

O carácter efémero das *links* (hiperligações) e endereços da World Wide Web simboliza com alguma ironia a dificuldade de constituição da Internet

como objecto científico. Um artigo da revista *Science* de Novembro de 2003 (<http://www.sciencemag.org/cgi/content/summary/302/5646/787>) refere que as referências através de *links* feitas por artigos científicos a textos da Web perdem a validade ao fim de alguns meses, por os artigos deixarem de estar *online* ou pela mudança dos respectivos endereços. A link precedente, por exemplo, pensamos estar “viva”, mas numa área reservada a assinantes.

A desconfiança das academias em relação aos conteúdos da Web e às referências bibliográficas com base em links completam o quadro de relacionamento estruturalmente difícil entre a Internet e a sua abordagem científica.

O caso da guerra do Iraque na Internet como meio de guerra

Passemos agora ao uso, à guerra do Iraque na Internet como estudo de caso. Neste artigo, procuraremos apenas apresentar alguma da matéria-prima disponível: acontecimentos, novidades, tendências e fontes.

Os ataques na Internet relacionados com a guerra do Iraque não foram aparentemente levados a cabo pelos exércitos em confronto, mas por membros da sociedade civil, *hackers*, que optaram por dar o seu “modesto contributo”, digamos assim, para o esforço de guerra. Se os oponentes fossem duas potências tecnologicamente equiparadas, o caso poderia ter sido outro.

Lembramos mais uma vez que a guerra posta em prática pelos Estados Unidos foi em boa medida uma guerra da informação: o mapeamento informático do território, comunicações e armamento iraquiano, a informatização das armas, a estreita ligação entre as armas e as informações recebidas acerca do alvo, constituem modalidades da guerra da informação, decisiva na hegemonia militar norte-americana. Simplesmente, esse dispositivo informático não usou primordialmente a Internet, pelo que se afasta do âmbito do nosso artigo.

Virus relacionados com a guerra: dissuasão abortada

No sítio web da F-Secure (<http://www.f-secure.com>) encontramos uma cronologia do aparecimento de virus relacionados com esta guerra. Podemos atribuir-lhes uma função vagamente dissuasora.

O *Lioten*, lançado em Dezembro de 2002, também chamado *Iraq_Oil*, porque se espalhava através de um ficheiro chamado *iraq_oil.exe*, tem uma participação meramente simbólica na temática da guerra no Iraque.

O *Prune* espalhava-se por rede e email e disfarçava-se de mensagem com o assunto “US Government Material – Iraq Crisis”, além de levar um attachment com o nome “UN_Statement.txt”. Aqui encontramos um nível de participação ligeiramente mais elevado. Na verdade, quem vai apanhar este

virus são as pessoas mais interessadas na guerra ou mais directamente relacionadas com ela, o que pode conferir-lhe algumas funções.

O chamado “caso Melhacker” já é digno de nota enquanto indício de como a ameaça informática pode vir a ter valor político e militar – um valor que não teve na guerra do Iraque. “Melhacker” é um *hacker* malaio, que ameaçou, numa entrevista dada a uma revista de informática em Novembro de 2002, lançar um terrível virus chamado *Scezda*. caso os EUA viessem a lançar um ataque sobre o Iraque.

Por altura da guerra do Iraque, o *Scezda* foi mesmo lançado na Internet, embora Melhacker tenha remetido o código para as empresas anti-virus.

O virus propriamente dito tinha a modesta função de apagar o software anti-virus do computador que o apanha. A ameaça não surtiu nenhum efeito, até porque o virus nem sequer funcionava devido a erros de código.

Ataques Denial Of Service: o ataque ao sítio web da Al Jazeera

Os ataques de *defacing* (sítios web desfigurados) relacionados com a guerra surtiram os seus efeitos. A 24 de Março, poucos dias depois do início da guerra, o sítio web de Tony Blair (www.number-10.gov.uk) sofreu um *DoS*. Também a web do regime de Saddam Hussein, a *Uruklink.net*, foi atacada e desactivada por *defacing* nos primeiros dias de guerra.

Mas de acordo com sítios web que monitorizam os ataques, como o da Keynote Systems, o da F-Secure ou o Internet Storm Center, a actividade de hacking aumentou exponencialmente na semana anterior e nas primeiras semanas de guerra, com muitos milhares de *defacings* relativos ao tema registados.

O *Denial of Service* mais significativo terá sido o ataque à estação de televisão de língua árabe Al Jazeera, baseada no Qatar. Tida como uma das poucas vozes dos media internacionais que se opôs claramente à guerra, o seu sítio web de língua inglesa (<http://english.aljazeera.net>) foi alvo, a 27 de Março, de um *defacing*: o seu o tráfego foi desviado para uma página nos Estados Unidos exibindo uma bandeira americana onde se lia “Let Freedom Ring”.

O acto foi oficialmente condenado, mas autores da façanha, autodenominados “Freedom Cyber Force Militia” foram classificados na altura pelos apoiantes da guerra como *patriotic hackers*.

Dados disponíveis em sítios web de monitorização dos ataques mostram através de tabelas e gráficos como a disponibilidade do sítio web da Al Jazeera foi 0% nos últimos dias de Março e mostra também como os sítios web do Departamento de Defesa dos EUA apresentaram níveis de disponibilidade extremamente baixos, mercê da acção combinada de uma grande quantidade de visitas e de ataques.

O ataque à Al-Jazeera pode ser estudado à luz da escala de valores da “subcultura *hacker*”, objecto de numerosos estudos desde a publicação de *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier* (Hafner, Markoff 1992). Segundo o dicionário “The New Hacker’s”, o ataque a sítios web é uma forma baixa de *hacking*, por ser muito fácil e constituir um acto censório.

É um ataque típico daqueles a quem os *hackers* chamam *crackers* – para eles, *crackers* são *hackers* desprovidos de sentido ético que, segundo um artigo da época da *Wired News* deve pautar a sua acção. O artigo da *Wired* vai mais longe na aventura sociolinguística, ao afirmar que os apelidados “*script kiddies*”, rapazes que roubam código aos *hackers* para despoletar ataques *Denial-Of-Service*, constituem a expressão mais baixa dos *crackers*.

Alegadamente, os *hackers* orgulham-se de defender a liberdade de expressão e atacar com os seus conhecimentos todas as tentações censórias. E, segundo este artigo, houve uma condenação do ataque a Al Jazeera na comunidade. É mais um tema a ser explorado no âmbito da sociologia.

O episódio do ataque à Al Jazeera permite-nos também abordar, por exemplo, a questão das fontes de legitimidade definidas por Max Weber. Na hipótese provável de o ataque ter sido aceite como legítimo por uma parte significativa da opinião pública dos EUA, e face a um contexto de progressiva alienação do poder do Estado, podemos ler neste episódio o embrião de uma nova fonte de legitimidade, associada à organização social e económica emergente, à nova “sociedade em rede”.

O caso da guerra do Iraque na Internet como espaço social

Um dos desafios mais interessantes que se põe num caso como a guerra no Iraque é, como diria James Slevin, analisar de que modos a comunicação canalizada através da Internet acerca desse facto histórico criou, impulsionou a criação, ou simplesmente afectou processos sociais.

Tentar compreender não apenas a mecânica, o controlo, a coesão sociais nos *blogs*, *forums*, *e-groups*, salas de *chat*, sítios web pró ou anti-guerra, trocas de email, manifestações organizadas com base na Internet, mas procurar também compreender de que forma esses espaços sociais interagiram com os contextos sociais mais latos onde se integravam. Esta interligação *online-offline* pode procurar-se, por exemplo, analisando o comportamento das instituições, grupos sociais, media ou indivíduos face à guerra no Iraque a partir da análise de conteúdo ou de discurso dos seus sítios web, *forums*, *blogs* ou *e-groups* ou grupos de *instant messaging*.

O “mundo inteiro” mobilizou-se, enquanto espectador mais activo ou mais passivo, para a guerra no Iraque. Por isso, é absurdo pretender analisar “a guerra do Iraque na Internet” sem um trabalho prévio de selecção. A vas-

tidão da Internet força a limitação do objecto de estudo. Limitação científica, temática, geográfica, por muito que Virilio nos assegure que vivemos numa metacidade cujo centro está em todo o lado e cujo perímetro não existe.

É inútil, por exemplo, o esforço de inventariar os foruns que abriram discussões sobre a guerra do Iraque. Certamente quase todos os muitos milhares de foruns que existiam e quase todos os media *online* (jornais, rádios, televisões) abordaram o tema da guerra. E são muitos, muitos milhares.

Esta multiplicidade dificulta a medição dos impactos sociais. Mas o facto de a Internet ser um medium em grande medida *persistente* (Jones 1999), que guarda registos de parte da informação produzida, fornece aos investigadores alguns instrumentos operatórios importantes: os arquivos dos conteúdos de *blogs*, foruns e notícias de media *online*; o registo do número de acessos a um sítio web; dados relativos ao tráfego na Internet, disponíveis em locais como a Internet Traffic Report ou o sítio web <http://www.cybergeography.org/>; os ficheiros *log* dos servidores de Internet, que guardam os registos dos acessos.

Se a recolha de dados for feita no momento em que a comunicação está a ocorrer, pode ser preparada antecipadamente, de modo a permitir a captação de uma grande quantidade de variáveis acerca de todos os utilizadores que acedem a determinado servidor, o que valoriza muito o trabalho sociológico. Este trabalho exige a autorização dos responsáveis pela instituição em estudo e a mobilização de um técnico de informática que o programe.

Quem procurar agora, no fim de 2003, lançar-se no estudo da guerra do Iraque, tem (ainda) muitas fontes *online* ao seu dispor. São os casos dos sítios web dos principais media e agências noticiosas, que mantêm arquivos ou dossiers com todos os artigos publicados durante a guerra, além de conteúdos multimedia. Encontramos este tipo de arquivos, por exemplo, no Público, na SIC, na BBC ou no Los Angeles Times.

Uma nova era na visibilidade

Refira-se que, de acordo com vários estudos, como o da Pew Internet Project (2003) acerca precisamente do uso da Internet durante a guerra do Iraque, a Internet está longe de ser a principal fonte de notícias, que permanece a televisão.

Mas a Internet, o primeiro meio de comunicação de massas cujos conteúdos não acabam por ser directa ou indirectamente controlados pelos poderes político ou económico (Splichal 1999), traz um aumento exponencial e sem precedentes da visibilidade das organizações e dos indivíduos (Slevin 2002). Personalidades carismáticas como Michael Moore, o muito popular e politicamente activo realizador do documentário “Bowling for Columbine” e que, durante a cerimónia dos óscares, por altura do início da guerra, gritou

para Bush a celebrizada frase “Shame on you Mr. Bush, shame on you!”, não prescindem de um sítio web, onde acorrem diariamente os seus milhões de fãs (<http://www.michaelmoore.com>).

Num contexto de guerra, em que os grupos de media convencionais norte-americanos alinharam pelo ataque ao Iraque e censuraram impiedosamente as vozes contrárias, em nome da “unidade nacional”, da “solidariedade com as tropas”, a Internet constituiu-se como um espaço de informação e expressão livre, particularmente importante para os opositores à guerra.

Sítios web como o AlterNet (<http://www.alternet.org/waroniraq>), o AntiWar (<http://www.antiwar.com>), o Voices of The Wilderness (<http://www.nonviolence.org/vitw>), o Iraq Occupation Watch (<http://www.occupationwatch.org>), alguns sítios web de agências noticiosas, representam organizações da sociedade civil que se afirmam através da Internet e deram da guerra uma visão e uma visibilidade contrárias aos interesses do governo americano, independentemente da opinião do público norte-americano.

Um sítio web independente, o Iraq Body Count, criou uma base de dados de vítimas civis da guerra do Iraque (<http://www.iraqbodycount.net/bodycount.htm>), numa reacção à frase de um general norte-americano, Tommy Franks, que afirmou: “We don’t do body counts”. Esta frase simboliza de certa forma a arrogância do *blackout* informativo próprio das guerras, a morte da verdade e a instituição do reinado da propaganda que as acompanha. A criação deste sítio web considerado credível por contar apenas os mortos confirmados por diversas agências informativas, constitui um passo importante para a visibilidade do lado negro – verdadeiro – das guerras.

Refira-se ainda, a propósito de visibilidade, a questão das sondagens de opinião da Internet: não são sondagens científicas ou pseudo-científicas, mas apenas perguntas feitas ao visitante dum sítio web, a que ele pode responder, ver o resultado imediato dos votos acumulados em percentagem, sentir que participou e ficar com uma representação acerca da “opinião pública” (na verdade, a opinião dos visitantes daquele sítio com motivação para participar) em relação àquele assunto.

Durante a guerra do Iraque não faltaram inquéritos deste tipo. No início de 2003, por exemplo, a revista Time perguntava, no sítio web europeu da revista: “Qual dos países constitui a maior ameaça para a paz mundial em 2003? a) Coreia do Norte; b) Iraque; c) EUA”. A resposta foi cabal: dos 391.765 visitantes que responderam até 13 de Fevereiro (uma participação invulgarmente alta para estes inquéritos), 85% votaram nos EUA. Importa questionar não só o formato destes inquéritos (são os editores do sítio web que decidem a pergunta a fazer e as a evitar, as alternativas de resposta a incluir e a excluir, o timing, etc.), como o seu impacto na opinião pública, nas representações sociais e na acção política.

Blogs e blogs de guerra

O desenrolar da guerra no Iraque foi concomitante com a irrupção dos chamados *blogs*. Um *blog* (união abreviada da expressão *web log*) é um sítio web normalmente pessoal onde são publicadas com regularidade as visões e opiniões dos seus autores. Uma espécie de diário publicado na web, muitas vezes permitindo a publicação de respostas, num formato de grupo de conversação.

O que distingue o *blog* dos clássicos grupos de conversação ou páginas pessoais é que ele mistura ambos, com uma característica adicional decisiva: a sua criação e manutenção não obriga a ter quaisquer conhecimentos de criação de páginas web; baseia-se em software que cria automaticamente os sites de modo que os seus autores apenas têm que introduzir dados de estrutura e conteúdos.

Este último aspecto faz do *blog* uma tecnologia com um potencial interessante de inovação social e de transformação do espaço público, potenciais que parecem estar a atingir algum nível de concretização no nosso país, nos últimos meses.

No entanto, durante a guerra do Iraque, segundo o estudo da Pew Internet Project, embora houvessem já milhares destes *blogs*, apenas 4% dos utilizadores da Internet recorreram a eles.

O estudo dos *blogs* de guerra continua a ser possível uma vez que a maior parte mantém *online* os arquivos do tempo da guerra.

Centenas de *blogs* relativos à guerra foram criados, entre os quais destacamos, pela visibilidade que tiveram (mensurável através no número e tipo de acessos), o <http://dearraed.blogspot.com> e o <http://riverbendblog.blogspot.com>, de uma Iraquiana a viver em Bagdad. No sítio web blogsofwar.com encontramos 142 *blogs* pró-intervenção no Iraque, com nomes sugestivos como “Give War a Chance”. Centenas de *blogs* anti-guerra, como o “No War Blog” (<http://www.nowarblog.org>) marcaram também presença.

Mobilização através da Internet

Outro dispositivo social que a guerra do Iraque na Internet impulsionou foi o das manifestações “globais” organizadas via Internet, que ocorrem simultaneamente em muitas cidades de muitos países e denotam, se não o aparecimento de uma opinião pública mundial, pelo menos uma internacionalização do público (Splichal 1999). O email, os grupos de email e o instant messaging facilitam este tipo de mobilização. A célebre manifestação de Seattle contra a Organização Mundial do Comércio, em Dezembro de 1999, foi organizada em grande parte via Internet.

Numa fase em que as formas tradicionais de participação política têm cada vez menos militantes, em que os partidos têm uma dificuldade crescente de captar militantes de base, em que a democracia representativa se debate com taxas de abstenção cada vez mais elevadas (André Freire), a Internet surge como um meio de mobilização política surpreendentemente eficaz, com a característica de não ser ideologicamente monopolizado pelos partidos tradicionais, embora tenha sido rapidamente adoptada por eles.

Seria interessante, por exemplo, estudar o modo os cerca de 90 mil participantes de Lisboa na manifestação “global” de 22 de Março souberam que aquele evento ia ter lugar.

Um exemplo: a MoveOn LISBOA

Muitas destas manifestações ou vigílias são limitadas a uma organização que se internacionaliza por email e por foruns *online* num espaço de dias e desencadeia o evento em muitos países. A MoveOn é um dos casos emblemáticos de organizações “da Internet” que ganham um peso político considerável. Surgida em Berkeley, entre um grupo de amigos, a MoveOn era no final de 2003, segundo Michael Cornfield, um professor da George Washington University, “à vontade, o maior comité de acção política do país” (revista Time, 17/11/2003).

A organização não tem sede nem sequer escritório, sendo coordenada por um grupo de sete pessoas, nos EUA, que operam a partir de suas casas, distribuem mensagens de email para uma lista de 1,8 milhões de membros e, exclusivamente através da Internet, são capazes de uma intervenção social e política efectiva e de reunir fundos de milhões de dólares no espaço de 1 ou 2 dias.

Dotada de princípios ideológicos próprios, ligados à esquerda, a organização criou, por ocasião da guerra no Iraque, filiais em muitos países do mundo. Nas semanas anteriores ao conflito, num clima de activismo anti-guerra, foi fundada a MoveOn LISBOA, que organizou durante o período da guerra no Iraque diversas acções de protesto, algumas das quais de forma sincronizada com as outras filiais. Uma vigília que teve lugar no Parque Eduardo VII, em Lisboa, a 16 de Março de 2003, reuniu cerca de 120 pessoas.

Para esta vigília, que ocorreu simultaneamente em “todo o mundo”, passe a expressão, os participantes recebiam mensagens de email regulares com incentivos de mobilização, instruções detalhadas acerca das acções a tomar, de como reagir face a imprevistos ou actos hostis, da própria *atitude* a observar, num *modus operandi* unitário que configura um novo tipo de *público internacional* (não apenas de *massa*). Algumas das instruções, provenientes do “centro”, estavam em inglês, outras, provenientes da “filial”, em português. Eis um extracto de uma das convocatórias, onde a miscigena-

ção das duas línguas denota a escrita cooperativa da mensagem por dois centros emissores de níveis hierárquicos distintos:

“(…)

Parque Eduardo 7

March 16, 2003 – 7:00 PM

Ao Marques de Pombal

Lisboa, Portugal

fica junto à paragem de autocarros.

Your coordinator will contact you soon with more info.”

A MoveOn LISBOA organizou outras acções e associou-se ainda a outras, cujos resultados desconhecemos. Referimos dois casos:

“*Cordão Humano Pacífico em frente ao Parlamento Português*”, para o dia 27 de Março de 2003, “entre as 19h00 e as 20h30 minutos” e “Organizado por tod@s nós, da MoveOn LISBOA.”

Este evento aconselhava a “trazer” alguns objectos e sentimentos e a “esquecer”, ou seja, deixar em casa, outros:

“TRAZER: Bandeiras brancas, faixas brancas com dizeres de paz sem violência, amor, ternura, paciência, copo (em plástico) e vela.

ESQUECER: Bandeiras ou faixas de partidos políticos ou ideologias políticas, insultos, faixas ou outros suportes insultuosos, violência, desespero. Megafones.”

Outra acção seria uma “*Grande Vigília de Jovens pela Paz*”, para 28 de Março, organizada pelo núcleo da Barra do Corpo Nacional de Escutas, mas apoiado e difundido entusiasticamente pela MoveOn LISBOA. Seria, segundo os organizadores,

“aberta a todos os crentes, de todas as religiões, num clima de oração ecuménica. (...) Na Estrada da Marginal, entre S. João do Estoril e Caxias. Junto ao mar vamos fazer um cordão de oração pela PAZ. Juntos vamos rezar e, na escuridão da noite, em silêncio vamos acender a nossa vela, pedindo a luz de Deus para Ele nos tornar construtores da PAZ!”

Dotada de um sentido ideológico diferente de outras acções, foi adoptada com entusiasmo pela MoveOn LISBOA, patente em mensagens carregadas de símbolos como esta:

“A MoveON LISBOA, apela à adesão em massa de tod@s nós! Podem crer amig@s escuteiros que estaremos lá com os nossos copos, velas e isqueiros! TOD@S JUNT@S! =)”

É inútil reafirmar o interesse científico da análise sociológica aprofundada deste tipo de organizações, totalmente dependentes da Internet, mas retirando dela, da sua tecnologia, dos seus valores, das suas realidades sociais e simbólicas, uma capacidade de influência política a averiguar.

Conclusão

O tema da guerra do Iraque na Internet, multidimensional e susceptível de abordagem a partir de qualquer ciência social, em toda a pujança com que foi vivido na realidade social, suscita, como vimos, problemáticas sociológicas fascinantes, que se relacionam com a génese social da Internet, só perspectivável no âmbito da profunda reestruturação das relações sociais e políticas que está a marcar o virar do milénio e foi particularmente aprofundada por Manuel Castells. Procurámos aqui referenciar algumas dessas problemáticas.

O carácter em parte persistente do medium possibilita a análise histórica, mas as mudanças muito frequentes dos endereços e da disponibilidade dos conteúdos *online* encarregam-se de a complicar. Por outro lado, o caminho teórico e metodológico está pejado de dificuldades e contrariedades, de que destacamos o facto de ser a Internet um medium em mudança constante baseada numa dialéctica extremamente activa entre as dimensões tecnológica, social e cultural, que afecta gravemente a replicabilidade das conclusões. Só modelos teóricos eles próprios profundamente dinâmicos poderão responder satisfatoriamente a questões como a que abordamos neste artigo.

Bibliografia

- Adams, James (2001), *The Next World War*, New York, Simon and Schuster
- Arquilla, John, Ronfeldt, David (1993), "Cyberwar is coming!", *Journal of Comparative Strategy*, Volume 12, no. 2, Bristol, Taylor & Francis
- Baudrillard, Jean (1991), *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Paris, Éditions Galilée
- Baudrillard, Jean (1997), *Écran total*, Paris, Éditions Galilée
- Castells, Manuel (2002), *A sociedade em rede, volume 1, A Era da Informação: economia, sociedade e cultura*, Lisboa, FCG
- Cerf, Christopher, Sifry, Micah L. (2003), *The Iraq War Reader: History, Documents, Opinions*, Touchstone Books
- Geller, Daniel S., Singer, J. David (1998), *Nations at War: A Scientific Study of International Conflict*, Cambridge University Press
- Hacker, Kenneth, Dijk, Jan Van (2000), *Digital democracy*, Sage
- Hafner, Katie, Markoff, John (1992), *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, New York, Simon and Schuster
- Jones, Steve (1998), *Cybersociety 2.0: Revisiting CMC and community*, Thousand Oaks, CA, Sage

- Jones, Steve (org.) (1999), *Doing Internet Research*, Sage
- Keegan, John (1996), *Histoire de la Guerre: Du néolithique à la guerre du Golfe*, Ed. Dagorno
- Kura, Alexandra, John V. Blane (2001), *Cyberwarfare: Terror at a Click*, Ed. Novinka Books
- McRae, Hamish (1996), *The World in 2020: Power, Culture and Prosperity*, Harvard Business School Press
- McLuhan, M., Powers, B. R. (1986), *The global village: Transformations in the world life and media in the 21st century*, New York, Oxford University Press
- Pew Internet & American Life Project (2003), *The Internet And The Iraq War, How Online Americans Have Used The Internet To Learn War News, Understand Events, And Promote Their Views*, disponível em: http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP_Iraq_War_Report.pdf
- Rheingold, Howard (1991), *Virtual Reality*, New York, Summit Books
- Rheingold, Howard (1993), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA, Addison-Wesley
- Rheingold, Howard (2002), *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Perseus
- Slevin, James (2002), *Internet e sociedade*, Lisboa, Temas e debates
- Splichal, Slavko (1999), *Public Opinion – Developments and Controversies in the 20th Century*, Rowman & Littlefield
- Thompson, J. B. (1995), *The Media and Modernity: A social theory of media*, Cambridge, Polity Press
- Toffler, Alvin (1984 a), *A Terceira Vaga*, Lisboa, Livros do Brasil
- Toffler, Alvin (1984 b), *Future Shock*, Bantam
- Toffler, Alvin, Toffler, Heidi (1993), *War and Anti-War*, New York, Warner Books
- Virilio, Paul (1991), *L'Ecran du désert – chroniques de guerre*, Paris, Editions Galilée
- Virilio, Paul (1998), *La bombe informatique*, Paris, Editions Galilée
- Virilio, Paul (2000), *Cibermundo: a política do pior*, Lisboa, Teorema
- Wellman, Barry (org.) (1999), *Networks in the Global Village*, Boulder, CO, Westview Press